



Prosiding

Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Inovasi pendidikan dan Pembelajaran di era digital untuk Pengalaman Belajar
Imersif"



Analisis Strategi Pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) dalam Menyusun Teks Deskripsi Berbasis AI untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Tingkat SMP

Bintang Puspitasari¹(✉), Choirus Yunika Sari², Dian Sasmita³, Laras Ekasanti⁴, Shofiatun Duhriyah⁵, Tyas Ayu Maharani⁶, Lintang Mustika Buana⁷, Masnuatul Hawa⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Program Studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

larasekasanti123@gmail.com

abstrak – Perkembangan teknologi digital dan *Artificial Intelligence* (AI) mendorong inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk pada keterampilan menulis teks deskripsi di tingkat SMP. Namun, pembelajaran menulis masih menghadapi kendala, seperti rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan kurangnya minat menulis. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan strategi *Project Based Learning* (PjBL) berbasis AI dalam penyusunan teks deskripsi untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan melalui kajian berbagai buku, jurnal, artikel ilmiah, dan prosiding yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi PjBL berbasis AI mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif. Pemanfaatan AI, seperti ChatGPT, Gemini, dan Canva AI, membantu siswa mengembangkan ide, memperkaya kosakata, dan menyusun teks deskripsi secara lebih efektif. Selain meningkatkan keterampilan menulis, strategi ini juga mendukung penguatan literasi digital siswa dalam mengakses, mengelola, dan mengevaluasi informasi digital secara bijak. Dengan demikian, PjBL berbasis AI dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata kunci – *Project Based Learning* (PjBL), *Artificial Intelligence* (AI), Literasi Digital, Teks Deskripsi.

Abstract – The development of digital technology and *Artificial Intelligence* (AI) has encouraged innovation in Indonesian language learning, particularly in teaching descriptive writing skills at the junior high school level. However, writing instruction still faces several challenges, including students' limited ability to develop ideas and their low interest in writing. This study aims to analyze the implementation of an AI-based Project-Based Learning (PjBL) strategy in descriptive text writing to enhance students' digital literacy. The study employed a qualitative descriptive method with a library research approach by examining relevant books, scientific journals, research articles, and conference proceedings. The findings indicate that AI-based PjBL promotes a more active, creative, and collaborative learning environment. The use of AI tools, such as ChatGPT, Gemini, and Canva AI, assists students in generating ideas, enriching vocabulary, and composing descriptive texts more effectively. In addition to improving writing skills, this strategy also

strengthens students' digital literacy by fostering their ability to access, manage, and evaluate digital information wisely. Therefore, AI-based PjBL can serve as an innovative and relevant learning approach that supports the demands of 21st-century education.

Keywords – *Project-Based Learning (PjBL), Artificial Intelligence (AI), digital literacy, descriptive text.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sejak era globalisasi telah memberi dampak besar pada kehidupan sosial dan proses pembelajaran (Nelly, 2021). Kehadiran teknologi digital mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, berinteraksi, dan belajar di lingkungan sekolah (Limin, 2022). Khususnya pada jenjang SMP, peserta didik tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan internet, media sosial, dan beragam platform digital sehingga pengalaman belajar mereka tidak dapat dilepaskan dari penggunaan teknologi (Mona, 2022). Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan dan pendidik untuk merancang praktik pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan dan tidak tertinggal.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan kompetensi fundamental yang harus dikembangkan (Subhan, 2017). Menulis lebih dari sekadar merangkai kata; ia merupakan proses kognitif untuk mengembangkan gagasan, menyusun argumen, dan menyajikan informasi secara runtut. Salah satu materi inti pada jenjang SMP adalah teks deskripsi, yang berfungsi menggambarkan objek, tempat, suasana, atau peristiwa secara detail sehingga pembaca mampu membayangkan kondisi yang dideskripsikan (Sasmita, 2025). Melalui pengajaran teks deskripsi, siswa dilatih kemampuan observasi, pemilihan diksi yang tepat, dan penyusunan paragraf yang koheren, yang kesemuanya mendukung peningkatan kemampuan berbahasa, kreativitas, dan berpikir kritis (Koerniantono, 2018; Imawati, 2017).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran menulis di SMP masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa kesulitan dalam merumuskan ide, mengembangkan paragraf yang runtut, serta memilih kosakata yang sesuai (Mondolalo, 2023). Aktivitas menulis sering dianggap melelahkan dan membosankan karena menuntut perhatian simultan pada isi, struktur, dan aspek kebahasaan (Utami, 2023). Selain itu, dominasi model pengajaran yang berpusat pada guru membatasi kesempatan siswa untuk bereksplorasi secara mandiri sehingga kreativitas kurang terasah (Visakha, 2019). Rendahnya budaya literasi turut memperburuk kondisi ini minat baca yang rendah berdampak pada keterbatasan kosakata dan kemampuan mengembangkan gagasan (Safitri, 2025). Di samping itu, meskipun siswa intens menggunakan teknologi digital, pemanfaatannya sering terfokus pada hiburan; padahal teknologi tersebut memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mendukung kreativitas dan literasi (Kaso, 2020; Hastutik, 2022).

Sejalan dengan perkembangan tersebut, inovasi kecerdasan buatan *Artificial Intelligence/ AI* mulai diaplikasikan dalam ranah pendidikan (Peliza, 2024). AI mampu mempercepat akses informasi, membantu pengembangan ide tulisan, memperbaiki aspek kebahasaan, dan menyediakan referensi pembelajaran (Sasongko, 2025). Dalam konteks teks deskripsi, AI berperan sebagai alat bantu untuk memperoleh inspirasi objek, memperkaya pilihan leksikal, dan mendukung proses revisi, sehingga

pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi peserta didik (Pabubung, 2021). Namun, penggunaan AI juga menimbulkan tantangan serius: kemudahan akses dapat mendorong ketergantungan sehingga mengurangi kemampuan berpikir kritis dan kreativitas; beberapa siswa berisiko memakai keluaran AI sebagai jawaban instan tanpa memahami proses pembuatannya (Chairunnisa, 2024; Rizal, 2024). Ketimpangan literasi digital antar siswa juga berpotensi menurunkan efektivitas integrasi teknologi (Meir, dkk., 2024).

Untuk mengantisipasi tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mengarahkan pemanfaatan AI agar tetap mendukung perkembangan kompetensi siswa. Integrasi teknologi harus dilaksanakan secara terarah, terkontrol, dan berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir serta kemandirian belajar (Martono, 2024; Ansyah, 2023). Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Project-Based Learning* (PjBL), yaitu model pembelajaran yang menjadikan proyek sebagai inti pengalaman belajar sehingga siswa belajar melalui investigasi, kolaborasi, dan produksi karya nyata (Danial, 2010; Syaifulloh, 2016). Dalam konteks teks deskripsi, PjBL dapat diwujudkan melalui proyek penulisan berbasis teknologi dan AI misalnya mendeskripsikan tempat wisata, lingkungan sekolah, atau budaya lokal yang mendorong siswa mencari informasi, bekerja sama, serta menerapkan literasi digital secara kritis dan etis (Kenedi, 2017; Karmana, 2011; Alwan, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa pengembangan strategi pembelajaran inovatif penting untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi sekaligus literasi digital peserta didik SMP. Integrasi PjBL dengan pemanfaatan AI diharapkan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kontekstual sehingga siswa tidak hanya mampu menghasilkan tulisan berkualitas, tetapi juga dapat menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab (Astuti, 2021). Oleh karena itu, penelitian yang menganalisis efektivitas penerapan PjBL berbasis AI dalam meningkatkan literasi digital pada siswa SMP menjadi penting untuk dilakukan dan diharapkan memberikan sumbangan empiris bagi pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang adaptif terhadap tantangan era digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif melalui pendekatan (*library research*). Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menjabarkan, menjelaskan, menganalisis, dan memahami secara mendalam mengenai penerapan strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam menyusun teks deskripsi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan literasi digital siswa tingkat SMP. Penelitian kepustakaan (*library research*) dilakukan melalui pengumpulan sumber-sumber data dan referensi yang relevan dengan topik penelitian (Habibah, 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan membaca, mencatat, memahami, serta mengkaji berbagai teori. Melalui proses tersebut, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep dan penerapan strategi pembelajaran PjBL berbasis AI dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Data-data yang telah diperoleh dari berbagai sumber kemudian dianalisis

secara sistematis dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, serta menginterpretasikan informasi penelitian (Romlah, 2021).

Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Manurung, 2022). Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memusatkan perhatian pada informasi (Thalib, 2022) yang berkaitan dengan strategi pembelajaran PJBL, penggunaan AI dalam pembelajaran, serta literasi digital siswa. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan proses pemahaman dan penarikan makna. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil kajian teori dan berbagai sumber referensi yang telah dianalisis. Melalui metode penelitian ini, diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan strategi pembelajaran PJBL berbasis AI dalam menyusun teks deskripsi serta kontribusinya dalam meningkatkan literasi digital siswa SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Urgensi Literasi Digital dan Transformasi AI dalam Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Siswa SMP

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi digital dipahami sebagai kemampuan peserta didik untuk mencari, menilai, dan mengelola informasi melalui berbagai perangkat dan platform digital. Kompetensi tersebut memiliki peran signifikan dalam pembelajaran menulis teks deskriptif, karena prosesnya menuntut observasi teliti terhadap objek dan penyajian deskripsi yang detail secara tertulis. Safitri dan Alatas (2025) menegaskan bahwa literasi digital menjadi komponen penting dalam praktik pembelajaran modern karena menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi. Dalam aktivitas penulisan deskripsi, literasi digital memfasilitasi akses terhadap sumber-sumber yang relevan seperti gambar, video, artikel berbasis web, dan media interaktif sehingga memperkaya dan memperkuat akurasi deskripsi yang dihasilkan. Menurut Dewi (2025), peserta didik tingkat SMP memasuki fase perkembangan kognitif yang mulai memungkinkan berpikir abstrak dan kritis; oleh karenanya, mereka tidak lagi sekadar menerima penjelasan guru secara pasif, melainkan mampu secara mandiri mencari, memilah, dan mengolah informasi melalui platform digital. Selain itu, integrasi teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran menulis mulai dimanfaatkan untuk membantu pengembangan gagasan, pemilihan diksi yang tepat, serta penyusunan kerangka tulisan deskriptif secara lebih sistematis

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi digital berkaitan dengan kemampuan mencari dan mengolah informasi melalui media digital. Keterampilan tersebut mendukung pembelajaran teks deskripsi karena siswa perlu mengamati objek dan menggambarkannya secara rinci dalam bentuk tulisan. Safitri dan Alatas (2025) menyatakan bahwa literasi digital menjadi bagian penting dalam pembelajaran modern karena mendukung proses belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Dalam kegiatan menulis teks deskripsi, literasi digital membantu siswa memperoleh berbagai sumber informasi mengenai objek yang akan dideskripsikan. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui gambar, video, artikel digital, maupun media interaktif lainnya. Dewi (2025) menjelaskan bahwa peserta didik SMP telah memasuki fase perkembangan kognitif yang membuat mereka mampu memahami

konsep-konsep abstrak serta mengembangkan pola pikir kritis. Oleh karena itu, siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi dari guru, tetapi dapat menelusuri, menyeleksi, serta memanfaatkan berbagai informasi digital secara mandiri melalui beragam media berbasis teknologi. Selain itu, perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) mulai dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis untuk membantu siswa menemukan gagasan, memilih kosakata yang sesuai, serta menyusun kerangka teks deskripsi secara lebih sistematis.

2. Dampak PjBL Berbasis AI terhadap Pemahaman dan Keterampilan Menyusun Teks Deskripsi Siswa

Penerapan Project-Based Learning (PjBL) berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran teks deskripsi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis siswa SMP karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan proyek, mulai dari mencari informasi, mengamati objek, hingga menghasilkan teks deskripsi yang runtut dan menarik. Angriani (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa, mengembangkan kreativitas, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam pembelajaran teks deskripsi, siswa dapat menghasilkan proyek berupa deskripsi tempat wisata, lingkungan sekolah, budaya lokal, maupun tokoh inspiratif melalui kegiatan pengamatan yang terarah. Heryani dkk. (2022) mengemukakan bahwa pendekatan PjBL membuka ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan bekerja sama, serta melatih keterampilan pemecahan masalah pada situasi nyata. Dengan demikian, peserta didik bukan hanya menguasai materi teks deskripsi pada tataran konseptual, melainkan juga dapat mengimplementasikannya dalam proyek yang mereka kerjakan.

Pemanfaatan AI seperti ChatGPT atau Gemini dapat membantu siswa mengembangkan ide tulisan, memperkaya pilihan kata, dan menyusun paragraf deskripsi secara lebih sistematis. Selain itu, Canva AI dapat digunakan untuk menampilkan visualisasi objek sehingga siswa lebih mudah menggambarkan detail objek ke dalam tulisan. Perpaduan antara teks, gambar, dan teknologi digital tersebut menciptakan pembelajaran multimodal yang membantu siswa memahami karakteristik teks deskripsi secara lebih mendalam. Rajah dan Efendi (2023) menjelaskan bahwa PjBL berbasis AI tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif kebahasaan, tetapi juga membentuk keterampilan penting seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, serta literasi digital kritis melalui kegiatan pemeriksaan fakta (*fact-checking*). Alyspa, Suyidno, dan Miriam (2023) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan AI menjadi bukti bahwa pembelajaran bermakna dapat tercipta ketika siswa dilibatkan secara aktif dan difasilitasi dengan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, strategi PjBL berbasis AI dinilai mampu meningkatkan kualitas hasil tulisan teks deskripsi siswa sekaligus memperkuat kemampuan literasi digital mereka.

3. Peran Guru dalam Implementasi PjBL Berbasis AI pada Pembelajaran Teks Deskripsi

Dalam pelaksanaan Project-Based Learning (PjBL) yang menggabungkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk pengajaran teks deskripsi, peran pendidik menjadi sangat sentral sebagaimana dikemukakan oleh Sarminta dan Aryani (2026). Pendidik tidak hanya menyampaikan materi, melainkan bertindak sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memanfaatkan alat digital secara tepat, sejalan dengan Lestari dkk. (2025). Dalam praktiknya, guru dapat mengarahkan siswa memanfaatkan aplikasi AI misalnya ChatGPT, Gemini, atau Canva AI untuk mencari ide, memperkaya perbendaharaan kata, serta menyusun teks deskriptif yang terstruktur dan menarik, sebagaimana dideskripsikan oleh Mahmudah dan Izzah (2025). Selain itu, kompetensi literasi digital pada guru menjadi faktor penting dalam memastikan penerapan pembelajaran berbasis teknologi berlangsung efektif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan pendidikan kontemporer (Fitriyah, 2024).

Lebih lanjut, pendidik juga bertanggung jawab membentuk pemahaman etis terkait penggunaan AI agar siswa tidak tergantung penuh pada teknologi, sebagaimana Tawarna dan Muharam (2026) tekankan. Guru selayaknya mendorong sikap kritis, kreatif, dan kemandirian peserta didik dalam proses pengembangan tulisan. Pendekatan PjBL, menurut Rustiyana (2025), berpotensi meningkatkan partisipasi aktif siswa, mendorong kerja sama antarteman, serta melatih keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah melalui pengalaman pembelajaran berbasis konteks nyata.

4. Tantangan dan Peluang Penggunaan AI dalam Pembelajaran Teks Deskripsi

Pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran teks deskriptif menawarkan peluang untuk meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP, sebagaimana dikemukakan oleh Pratiwi dkk. (2024). Platform seperti ChatGPT, Gemini, dan Canva AI mendukung proses pembelajaran dengan membantu siswa menemukan gagasan, memperkaya pilihan leksikal, serta memperkuat pemahaman terhadap objek melalui penyajian visual dan sumber digital yang lebih atraktif, menurut Amien dan Kusumawati (2024). Penguatan literasi digital menjadi prasyarat penting untuk mempersiapkan keterampilan abad ke-21 yang selaras dengan kemajuan teknologi (Wibowo dkk., 2024).

Di sisi lain, penerapan AI juga menghadirkan tantangan; antara lain risiko ketergantungan siswa pada keluaran teknologi dan ketimpangan kompetensi literasi digital antarsiswa, sebagaimana Meir dkk. (2024) catat. Tanpa arahan yang memadai, siswa berpotensi menggunakan teks yang dihasilkan AI sebagai salinan tanpa memahami proses pembuatannya, sesuai peringatan Rizal (2024). Oleh karena itu, peran guru dalam memberi pembimbingan dan pengawasan menjadi krusial agar AI berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang etis dan produktif, bukan sebagai pengganti kemampuan berpikir dan penulisan siswa.

5. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis AI

Strategi pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, AI dapat digunakan melalui berbagai media digital, seperti chatbot pendidikan, aplikasi penulisan

otomatis, dan platform pembelajaran interaktif. Dewi (2025) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis AI dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sekaligus mengembangkan kemampuan literasi digital mereka. Penggunaan AI menjadikan proses pembelajaran lebih menarik karena siswa dapat memperoleh informasi dan umpan balik dengan cepat. Selain itu, Sitepu dkk. (2025) mengemukakan bahwa kecerdasan buatan memiliki peluang yang besar untuk meningkatkan kreativitas serta memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi digital yang lebih mutakhir. Pemanfaatan teknologi berbasis AI juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri karena memberikan akses informasi yang lebih luas dan mudah dijangkau.

Pembelajaran berbasis AI turut mendukung guru dalam merancang proses pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien. Guru dapat memanfaatkan teknologi AI untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih kreatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Fajriati, Wisroni, dan Handriano (2024) menyatakan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka terlibat secara aktif dalam menemukan, menganalisis, dan mengolah berbagai informasi. Meskipun memberikan banyak manfaat, penerapan AI dalam pembelajaran tetap memerlukan kesiapan guru dan siswa agar penggunaannya dapat berjalan secara optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan AI perlu disertai dengan pendampingan dan pengawasan guru agar siswa tidak terlalu bergantung pada jawaban yang dihasilkan oleh teknologi.

6. Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Literasi digital adalah kemampuan individu untuk mengakses, memahami, menilai, serta menggunakan informasi dari media digital secara cermat dan bertanggung jawab. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting karena siswa sering memanfaatkan teknologi untuk mencari referensi, membaca informasi, dan menyusun tugas pembelajaran. Menurut Hafidh dkk. (2024), penggunaan bahan ajar berbasis digital dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Melalui penggunaan media digital, siswa menjadi lebih terbiasa dalam mencari, memahami, dan mengelola informasi secara mandiri. Penerapan pembelajaran berbasis AI berkaitan erat dengan upaya peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik. Penggunaan AI mendorong siswa untuk lebih aktif memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar sehingga mereka mampu mencari informasi, mengevaluasi sumber, dan menggunakan media digital secara lebih efektif. Yusuf (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan memahami dan memanfaatkan teknologi digital secara bijaksana. Selain itu, penggunaan AI juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang diperoleh dari internet.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi digital menjadi kompetensi yang sangat penting karena siswa dituntut mampu memahami isi teks, mengevaluasi informasi, serta mengemukakan pendapat secara tepat dan relevan. Faizah dkk. (2024) menyatakan bahwa implementasi strategi pembelajaran berbasis literasi digital

mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Siswa menjadi lebih aktif dalam membaca, menulis, dan berdiskusi karena didukung oleh media digital yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan akademik siswa, tetapi juga membantu membentuk keterampilan literasi digital yang diperlukan pada era teknologi modern. Penggunaan AI dalam pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih inovatif serta memberikan fleksibilitas yang lebih besar kepada siswa. Peserta didik dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar digital, seperti video edukatif, artikel daring, dan aplikasi yang didukung teknologi AI. Artajaya, Pinitih, dan Ekasriadi (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital perlu mendukung pengembangan literasi multimodal agar siswa mampu memahami berbagai bentuk informasi digital. Dengan demikian, pembelajaran berbasis AI dapat dijadikan alternatif solusi untuk memperkuat kemampuan literasi digital siswa agar lebih siap menghadapi kemajuan teknologi yang berkembang dengan cepat.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah analisis strategi pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) dalam menyusun teks deskripsi berbasis AI untuk meningkatkan literasi digital siswa tingkat SMP terdiri dari 1) Urgensi Literasi Digital dan Transformasi AI dalam Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Siswa SMP, 2) Dampak PjBL Berbasis AI terhadap Pemahaman dan Keterampilan Menyusun Teks Deskripsi Siswa, 3) Peran Guru dalam Implementasi PjBL Berbasis AI pada Pembelajaran Teks Deskripsi, 4) Tantangan dan Peluang Penggunaan AI dalam Pembelajaran Teks Deskripsi, dan 5) Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis AI.

REFERENSI

- Alwan, M. (2022). Strategi membangun kemampuan critical thinking pada generasi digital. *Jurnal al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 67-78. <https://doi.org/10.51700/mutaaliyah.v2i2.354>.
- Alyspa, J. R., Suyidno, S., & Miriam, S. (2023). Kelayakan Problem Based Learning Dipadu Stem Untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik. *Journal of Banua Science Education*, 3(1), 46–60. <https://doi.org/10.20527/jbse.v3i1.141>
- Amien, A. A., & Kusumawati, H. (2024). Optimalisasi CHATGPT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis ekologi di SMAN 4 Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 63-76. <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran/article/view/17181>.
- Angrianie, R. (2024). Pengaruh Model *Project Based Learning*(PjBL) Berbasis Produk Digital terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Digital Siswa Fase E SMA Negeri 7 Padang. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1872–1880. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5730>.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPA menggunakan strategi PjBL (*Project-*

- Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 43-52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>.
- Ariyanto, A. (2022). Pembelajaran *Project Based Learning*(PjBL) untuk penguatan karakter kemandirian. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 101-116. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/2155>.
- Artajaya, G. S., Pinatih, P. A. M., & Ekasriadi, I. A. A. (2025). Membangun Kompetensi Literasi Multimodal: Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Tri Hita Karana dan Pendidikan Karakter di Era Digital. *Stilistika*, 14(1). <https://doi.org/10.59672/stilistika.v14i1.5620>.
- Astuti, A. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem based learning (PBL) untuk kelas VII SMP/MTs mata pelajaran matematika. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1011-1024. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.573>.
- Chairunnisa, S. (2024). Analisis faktor penggunaan Character AI di kalangan mahasiswa dengan metode UTAUT. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(1), 217-227. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v4i1.8089>.
- Danial, M. (2010). Menumbuhkembangkan kesadaran dan keterampilan metakognisi mahasiswa jurusan biologi melalui penerapan strategi PBL dan kooperatif GI. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 1(2), 34-56. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v1i2.188>.
- Dewi, A. C. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis AI dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1-5. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v5i1.517>
- Dewi, A. C. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Ai Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 01-05. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v5i1.517>.
- Dewi, C. A. (2013). Pengaruh blended learning dalam pembelajaran berbasis masalah (PBL) terhadap hasil belajar mahasiswa IKIP Mataram pada materi pencemaran lingkungan. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.33394/jps.v1i1.514>.
- Faizah, H., Auzar, A., Ulfa, R. Y., & Rahayu, S. (2024). Implementasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital di SMA Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23252-23257. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v14i1.5620>.
- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (2024). Pemanfaatan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pembelajaran Berbasis Peserta Didik di Era Digital. *Wahana Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 71-85. <https://doi.org/10.62924/jsi.v6i2.32607>.
- Fitriyah, A. (2024). Peran guru dalam menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* pada kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 3(1), 69-79. <http://putrapublisher.org/ojs/index.php/jipsi/article/view/557>.
- Habibah, U. (2023). Kajian pustaka dalam penelitian pendidikan. *EL WAHDAH*, 4(1), 15-23. <https://doi.org/10.51637/elwahdah.v4i1.101>.
- Hafidhi, N. M., Hanafi, Y., Hadi, S., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar: Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital pada

- Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13690>.
- Hastutik, W. (2022). Penerapan model pembelajaran TTW (Think-Talk-Write) untuk meningkatkan kompetensi siswa menulis teks deskriptif. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 62-68. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.724>.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.
- Imawati, E. (2017). Pengaruh pembelajaran berbasis teks terhadap kemampuan menulis teks deskriptif. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 1(1), 53-63. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v1i1.85>.
- Karmana, I. W. (2011). Strategi pembelajaran, kemampuan akademik, kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar biologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(5), 378-386. <https://doi.org/10.17977/um048v17i52011p378-386>.
- Kaso, S. (2020). Analisis kesalahan morfologi dalam menulis teks deskripsi siswa kelas VII MTSN 1 Tulungagung. *MARDIBASA: Jurnal pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia* 1 (1), 99-120. <https://elibrary.ru/item.asp?id=75264097>.
- Kenedi, A. K. (2017). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menerapkan strategi Problem Based Learning (PBL) di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 45-67. <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v1i1.285>.
- Koerniantono, K. (2018). Strategi pembelajaran. *SAPA: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 3(1), 126-142. <https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/view/51>.
- Lestari, N. D. (2017). Pembelajaran autentik dalam menulis teks deskripsi. *Efektor*, 5(2), 74-85. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/12079>.
- Lestari, S. N. P. A., Heryani, R., & Nugraha, T. (2025). Analisis respon siswa terhadap implementasi media cerita bergambar digital berbantuan ilustrasi AI gaya pixar dalam pembelajaran bahasa Indonesia SD berbasis PjBL. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(6), 1127-1134. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/collase/article/view/30179>.
- Limin, S. (2022). Strategi pembelajaran pada mata kuliah teori musik dengan menggunakan aplikasi Kahoot. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music*, 3(1), 10-19. <https://doi.org/10.51667/jpsalmoz.v3i1.801>.
- Mahmudah, I., & Izzah, I. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Siswa Kelas XI. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 13(1), 81-96. <https://journal.uir.ac.id/index.php/geram/article/view/22008>.
- Manurung, K. (2022). Mencermati penggunaan metode kualitatif di lingkungan sekolah tinggi teologi. *Filadelfia: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 285-300. <https://doi.org/10.55772/filadelfia.v3i1.48>.
- Martono, M. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi, 3(1), 123-144. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/238235/slug/metode-penelitian-kuantitatif-edisi-revisi-3.html>.

- Meir, R. L., Purnama, D. K., Zahra, M. A., Salsabilah, F., & El Hakim, L. (2025). Peluang dan Tantangan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(4), 629-639. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/1149>.
- Mona, H. W. (2022). Strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot pada mata kuliah PAK Anak. *MAGENANG: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.51667/mjtpk.v3i2.808>.
- Mondolalo, D. (2023). Keterampilan menulis struktur deskripsi umum teks deskripsi dalam pembelajaran menggunakan teknik tugas menyalin pendekatan individual. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 2(5), 693-700. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v2i5.530>.
- Nelly, N. (2021). Strategi pembelajaran berbasis motivasi. *EDULEAD: Journal of christian education and leadership*, 2(2), 306-311. <https://doi.org/10.47530/edulead.v2i2.63>.
- Peliza, R. (2024). Penerapan teknologi *Artificial Intelligence* (Ai) terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran mahasiswa. *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah*, 2(1), 82-95. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/pik/article/view/3774>.
- Pratama, A. T. (2018). Peningkatan hasil belajar kognitif menggunakan strategi pembelajaran problem based learning (PBL) pada pembelajaran biologi di Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 1(2), 71-76. <http://dx.doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.372>.
- Pratiwi, N. K., Yulianto, B., Mintowati, M., Supratno, H., Sodiq, S., & Mulyono, M. (2024). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT: Peluang dan tantangan bagi pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mata kuliah wajib pada kurikulum perguruan tinggi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2727-2742. <https://e-journal.my.id/onoma/article/view/3931>.
- Rajah, R., & Efendi, R. (2023). Pengaruh Literasi Digital Menggunakan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Terhadap Motivasi Semangat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Informatika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 674-688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8415972>.
- Rasyidi, A. (2024). Optimalisasi pembelajaran PAI: Strategi pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan siswa di sekolah. *Universal Explorations In Research*, 1(1), 16-35. <https://barkah-ilmifiddunya.my.id/ojs/index.php/uer/article/view/64>.
- Rizal, M. A. S. (2024). Eksplorasi penggunaan AI generatif untuk menciptakan materi pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik dan efektif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7080-7095. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/10752>.
- Romlah, S. (2021). Penelitian kualitatif dan kuantitatif (Pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 16(1), 1-13. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/4321>.
- Rustiyana, R. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Koding Berbasis Proyek (PjBL) Dengan Pemanfaatan Generative AI untuk Peningkatan Kreativitas

- Siswa SD di Kabupaten Bandung Barat. *Kinanti: Jurnal Karya Insan Pendidikan Terpilih*, 3(2), 471-480. <https://jurnalkinanti.disdikbb.org/index.php/kinanti/article/view/126>.
- Safitri, A. R. (2025). Analisis kesalahan ejaan dan faktor penyebab pada teks deskripsi siswa kelas IX SMP. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 13(1), 1-21. <https://journal.unnes.ac.id/journals/piwulang/article/view/17832>.
- Safitri, L., & Alatas, M. A. (2025). Optimalisasi Literasi Digital melalui Model *Project Based Learning* (PjBL) dalam Pembelajaran Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Darussalam Pamekasan. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1050-1060. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107349>.
- Sahiruddin, Sudarwati, E., & Indhiarti, T. R. (2023). *Literasi Multimodal: Teori, Desain, dan Aplikasi*. Malang: UB Press.
- Sape, H., Lukman, L., & Muh Ilham. (2025). Efektivitas Pembelajaran Digital Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Digital Siswa. *Cerdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(1), 49-55. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v5i1.517>.
- Sarmita, D., & Aryani, Z. (2026). Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Flipped Classroom Berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Keterampilan Menulis Teks LHO. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(1), 227-238. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Stilistika/article/view/28896>.
- Sasmita, F. E. (2025). Strategi guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa MI/SD. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 1(2), 100-123. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/article/657>.
- Sasongko, B. T. (2025). Pengembangan game *Escape From Basement* dengan AI berbasis *Finite State Machine* di *Godot Engine* menggunakan metode GDLC. *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*, 2(1), 95-106. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/prosidingkonstelasi/article/view/11083>.
- Setiyani, L. Rencana strategis pendidikan berbasis *Balanced Scorecard*. *Tsaqafatuna: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(2), 89-98. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v1i2.30>.
- Simangunsong, I. T., Panggabean, D. D., & Damanik, D. P. (2023). Problem-based learning untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa berbasis literasi digital. *Journal on Education*, 5(2), 5231-5237. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i10.1693>.
- Sitepu, A. F. A. B., dkk. (2025). Membangun Literasi Digital Pembelajaran Bahasa Indonesia: Strategi dan Tantangan di Era AI. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(1), 30-35. <https://doi.org/10.31004/6c4g1q93>.
- Subhan, S. (2017). Teknologi dan media pembelajaran pendidikan Agama Islam. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran dan Penelitian ke Islaman*, 4(2), 180-190. <https://doi.org/10.31102/alulum.4.2.2017.180-190>.
- Susilawati, D. (2023). Implementasi strategi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS di SMAN 1 Talaga pada mata pelajaran interpretasi citra foto. *Journal of Geography Education*, 4(1), 56-78. <https://doi.org/10.51666/geographyeducation.v4i1.124>.

- Syaifulloh, A. (2016). Pengaruh strategi Problem-Based Learning (PBL) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MA, Khozinatul 'Ulum Blora Jawa Tengah. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 3(2), 121-136. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/wahana/article/view/1148>.
- Tarwana, W., & Muharam, Z. A. (2026). Peningkatan Kemandirian Belajar melalui Project-Based Learning (PjBL) Berbasis Artificial Intelligent (AI) pada Mata Kuliah Critical Reading and Literacy. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 13(1), 359-368. <https://jurnal.unigal.ac.id/jwp/article/view/18196>.
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan teknik pengumpulan data dalam metode kualitatif untuk riset akuntansi budaya. *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 44-50. <https://seandanan.fisip.unila.ac.id/index.php/seandanan/article/download/29/28>.
- Utami, N. C. M. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 360-373. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/5329>.
- Visakha, J. A. (2019). Pengaruh penguasaan kosakata dan tata bahasa terhadap kemampuan menulis teks deskriptif bahasa Inggris. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 2(1), 68-79. <http://dx.doi.org/10.30998/inference.v2i1.5420>.
- Wibowo, T. U. S. H., Akbar, F., & Fauzan, M. S. (2023). Tantangan dan peluang penggunaan aplikasi chat GPT dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah berbasis dimensi 5.0. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 69-76. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpetisi/article/view/782>.
- Yusra, H. (2022). Pengaruh penalaran siswa terhadap kemampuan menulis teks deskripsi dalam pembelajaran PJBL. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 446-455. <https://doi.org/10.31943/bi.v7i2.242>.
- Yusuf, M. (2024). Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Lembaga Pendidikan Islam. *AKSI: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 109-118. <https://doi.org/10.52166/wp.v6i2.7890>.